

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dengan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan (Sugiharto, 2007:5). Dalam upaya meningkatkan pendidikan yang berkualitas dan bermutu bukanlah persoalan yang mudah, karena keberhasilan dari suatu proses pendidikan dipengaruhi oleh banyak sekali aspek, sehingga perlu dilakukan perbaikan, perubahan dan pembaharuan dalam segala aspek yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan. Aspek-aspek tersebut meliputi kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa serta metode pembelajaran yang digunakan. Semua aspek-aspek ini harus didesain sedemikian rupa sehingga bisa menciptakan bentuk pembelajaran yang optimal, karena pada intinya hakekat dari pendidikan adalah proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berkaitan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan diharapkan guru berperan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, yaitu dapat memfasilitasi siswa untuk aktif dan kreatif dalam belajar (fasilitator) dan mampu memotivasi siswa untuk terus menggali potensinya (motivator). Disamping itu guru harus mampu membimbing siswa baik secara akademik maupun sosial (pembimbing) dan mampu memberikan petunjuk dan arahan terhadap permasalahan yang dihadapi siswa dan dapat

menentukan kriteria keberhasilan proses belajar (assesmen). Berkaitan dengan kurikulum tersebut, diharapkan dalam proses pembelajaran siswa yang harus aktif, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Untuk mengaktifkan siswa bukanlah pekerjaan yang mudah, selain kebiasaan yang sudah lama tertanam pada diri siswa yang selalu menunggu perintah guru, juga rendahnya sikap kritis dan kreatif siswa

Sejalan dengan penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) disempurnakan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), guru mempunyai kebebasan dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat meningkatkan peran serta siswa dalam pembelajaran. Dari sini maka dirancang dan dibangun suasana kelas sedemikian rupa, sehingga siswa dapat kesempatan untuk berinteraksi satu dengan yang lain.

Sistem Pendidikan yang ada selama ini ibarat sebuah bank. Siswa diberikan pengetahuan agar kelak mendatangkan hasil yang berlipat-lipat. Selanjutnya siswa diberlakukan sebagai bejana kosong yang akan diisi, sebagai sarana tabungan. Guru adalah subyek aktif, siswa adalah subyek pasif yang penurut dan diperlakukan tidak berbeda. Pendidikan akhirnya bersifat negatif dengan guru memberikan informasi yang harus dimengerti oleh siswa yang wajib diingat dan dihafalkan. Kemampuan untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi siswa sangat diperlukan oleh para guru SD, pembelajaran matematika yang menyenangkan akan dapat mengurangi rasa takut siswa pada matematika, bahkan diharapkan siswa menjadi efektif dan berhasil dengan optimal. Untuk dapat menciptakan

pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi siswa diperlukan pemahaman guru terhadap siswa didiknya. Kemampuan memilih dan menentukan pendekatan pembelajaran yang tepat, serta pengetahuan tentang teori-teori pembelajaran matematika bagi siswa.

Mengingat sedemikian pentingnya pendidikan untuk pembangunan bangsa maka peran guru sangat strategis demi mewujudkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas. Namun kenyataannya, tidak semua guru memiliki kemampuan dan keterampilan dalam merencanakan, merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pelajaran dan anak didik. Pengalaman menunjukkan dalam proses pembelajaran guru beranggapan pengetahuan yang ada dalam benaknya harus sama persis dengan pengetahuan yang ada dalam benak siswa. Sebagai akibatnya siswa merasa bosan, jenuh dan proses pembelajaran menjadi tak bermakna, lebih buruknya lagi berimbas pada hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal salah satu hasil belajar yang menjadi perhatian peneliti adalah rendahnya hasil belajar perkalian siswa kelas 3 SDN Gemampir kecamatan Karangnongko kabupaten Klaten pada mata pelajaran matematika. Kebanyakan siswa enggan dan tidak menyukai pelajaran matematika. Para siswa berpikir pelajaran matematika tentang perkalian sulit dan membosankan. Maka dari itu, guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. Dalam belajar perkalian guru harus memahami bahwa

kemampuan setiap siswa berbeda-beda serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika.

Pembelajaran Matematika pada siswa kelas 3 SDN Gemampir kecamatan Karangnongko kabupaten Klaten masih belum berlangsung secara maksimal, efektif dan mengena baik pada diri guru maupun siswa sendiri. Sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan. Bahkan, beberapa siswa sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu mempelajari (baca: menghafal) fakta, konsep, prinsip, hukum, teori dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum dapat menggunakan dan menerapkannya secara efektif dalam pemecahan masalah sehari-hari yang kontekstual.

Rendahnya hasil belajar perkalian siswa kelas 3 SDN Gemampir kecamatan Karangnongko kabupaten Klaten ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh siswa kelas 3 SDN Gemampir kecamatan Karangnongko kabupaten Klaten pada materi perkalian masih dibawah KKM yaitu 51, dengan KKM 58 (Dari 30 siswa terdapat 20 orang atau 67% yang mempunyai nilai dibawah KKM). Disamping itu aktivitas juga masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan hanya 10 siswa (33%) yang mau mendengarkan penjelasan dari guru, 5 siswa (17%) yang berani menjawab pertanyaan, dan 6 siswa (20%) yang berani mengerjakan soal ke depan kelas. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas 3 SDN Gemampir kecamatan Karangnongko kabupaten Klaten hasil belajar perkalian masih rendah disebabkan Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan sebab-sebab di atas maka guru perlu mempersiapkan diri dalam memilih metode. Guru perlu memiliki metode pembelajaran yang cocok untuk strategi pembelajaran. Salah satu metode yang dipakai adalah dengan menggunakan metode *Think Pair Share*.

Pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* dikembangkan oleh Frank Lyman dan rekan-rekannya dari Universitas Maryland. *Think Pair Share* dapat memberi siswa waktu untuk berpikir, menjawab, saling membantu satu sama lain (Ibrahim dan Estiti, 2007:10) dengan cara ini diharapkan siswa mampu bekerja sama, saling membutuhkan, saling bergantung pada kelompok-kelompok kecil secara kooperatif.

Bertolak dari latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut : kurang tepatnya metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika, Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi maka akan menjadikan siswa bosan, enggan dan menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran matematika sehingga siswa kurang memahami materi perkalian yang diberikan guru dan pada akhirnya siswa akan mengalami kesulitan atau hambatan dalam mempelajari materi pembelajaran matematika lainnya. Diharapkan dengan metode pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar perkalian pada siswa kelas 3 SDN Gemampir kecamatan Karangnongko kabupaten Klaten.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah prestasi belajar siswa yang dilihat dari nilai hasil tes yang diperoleh siswa

pada materi perkalian. Disamping itu yang dimaksud dengan hasil belajar adalah aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran matematika yang dilihat dari siswa yang mau mendengarkan guru, siswa yang berani menjawab pertanyaan dan siswa yang berani mengerjakan soal ke depan kelas.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini akan memfokuskan pada “Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif e *Think Pair Share* Pada Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN Gemampir kecamatan Karangnongko kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Apakah Penggunaan Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas 3 SDN Gemampir kecamatan Karangnongko kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2012/2013?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada masalah yang telah dirumuskan di atas, maka penelitian ini bertujuan :

Untuk meningkatkan hasil belajar perkalian melalui penggunaan pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* Kelas 3 SDN Gemampir kecamatan Karangnongko kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkaya khazanah teori atau keilmuan yang terkait dengan proses pembelajaran perkalian secara efektif akan membantu kemampuan siswa untuk belajar secara aktif.
- b. Penelitian ini dapat sebagai pijakan penelitian-penelitian yang menerapkan strategi *Think Pair Share* dan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dalam penerapan strategi *Think Pair Share* pada pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam pembelajaran perkalian
- b. Bagi guru kelas, untuk mengembangkan kemampuan dalam menggunakan metode pembelajaran *Think Pair Share* pada mata pelajaran matematika
- c. Bagi sekolah, untuk memberi gambaran tentang kompetensi guru dalam mengajar dan kompetensi siswa dalam perkalian matematika, sehingga diharapkan hasil pembelajaran dapat ditingkatkan.